

GIK za Likovnu kulturu (2024/2025.) – Moje boje, 5. razred, PŠ Božava

Trajanje	Likovni pojam	Likovna tehnika	Likovno područje	Motiv	Oblici rada	Dodatni zadatak ili aktivnost	Ishodi na razini teme	Povezanost s ishodima međupredmetnih tema	Povezanost s ishodima drugih predmeta
<b>Uvodni sat</b>									
2 sata	-	Pik traka	-	Spiralno usmjeravanje kretanja kroz prostor	Frontalni, grupni	Analiza „Spiral Jettyja“. Analiza toka crta na crtežu. Analiza toka crta u animiranom filmu. Načiniti online virtualnu šetnju svojim gradom, pronaći prepoznatljive građevine i skulpture, istražiti ih. Uputiti učenike da se sva istraživanja tijekom godine bilježe i pohranjuju u osobni portfolio.	<b>5. A. 2.</b> <b>5. A. 3.</b> <b>5. B. 1.</b> <b>5. C. 1.</b> <b>5. C. 2.</b>	<b>IKT:</b> Učenik upotrebljava IK tehnologiju kako bi proveo istraživanje i pretraživanje informacija: C.2.1, C.2.2. <b>OSR:</b> Suradnički uči i radi u timu: B.2.4. <b>UKU:</b> Učenik traži nove informacije iz različitih izvora i primjenjuje ih pri rješavanju problema.	<b>Informatika:</b> učenik digitalnom tehnologijom pronalazi i vrednuje informacije: A.5.1. <b>Hrvatski jezik:</b> učenik posjećuje kulturne sadržaje u virtualnome okružju: C.5.3.
<b>Gradim svijet</b>									
Opis teme: Učenik istražuje građu i organizaciju oblika u prirodi i umjetnosti te način kojim čovjek oblikuje i prilagođava životni prostor te vizualnu okolinu prirodnomu okružju i svojim potrebama (konstrukcije u prirodi i arhitekturi, materijali kojima gradimo, dizajn...).									
2 sata	Crte prema toku Tok crte Obrisna ili konturna crta Grafički prikaz, dijagram ili grafikon	Flomast -er u boji	Crtanje / dizajn	Grafički prikaz / dijagram (plan) kretanja od kuće do mjesta koje posjećuješ	Frontalni, individualni	Dodatno istražiti likovnu tehniku. Proučiti snimke Picassa kako crta i odgovoriti na pitanja. U paru nacrtati „Malumu“ i „Taketu“ i analizirati asocijacije. Prikaz načina dolaska u školu raznih učenika upotrebom grafičkih organizatora. Istražiti različite vrste online karata.	<b>5. A. 1.</b> <b>5. A. 2.</b> <b>5. A. 3.</b> <b>5. B. 2.</b> <b>5. C. 1.</b>	<b>IKT:</b> Učenik se koristi njemu poznatim uređajima i programima te IK tehnologijom za pretraživanje informacija: A.2.2., C.2.2. <b>P:</b> Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja, planira i upravlja aktivnostima: A.2.1., B.2.2. <b>Z:</b> Analizom putanje od kuće do mjesta koje posjećuje objašnjava opasnosti u prometu: C.2.1.A. <b>UKU:</b> Učenik traži nove informacije iz različitih izvora i primjenjuje ih pri rješavanju problema. Analizom procesa rada i gotovog likovnog produkta učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.	<b>Matematika:</b> barata grafički prikazanim podacima i podacima prikazanim na različite načine: E.5.1. <b>Informatika:</b> učenik digitalnom tehnologijom pronalazi i vrednuje informacije: A.5.1.

2 sata	<p>Spektar</p> <p>Vrste boja</p> <p>Primarne, sekundarne i tercijarne boje</p> <p>Miješanje boja (mehaničko i optičko)</p> <p>Kompozicija</p>	Kolaž	Slikanje	Spiralna kompozicija – spiralni oblik (nautilus, Aloa, kameleonov rep itd.)	Frontalni, individualni	Dodatno istražiti likovnu tehniku. Proučiti, opisati i načiniti prezentaciju razlike između mehaničkog i optičkog načina miješanja boja. Zaigrati „Uoči razlike“.	<p><b>5. A. 1.</b></p> <p><b>5. A. 2.</b></p> <p><b>5. B. 1.</b></p> <p><b>5. B. 2.</b></p>	<p><b>IKT:</b> Učenik provodi istraživanje informacija u digitalnom okruženju: C.2.2.</p> <p><b>P:</b> Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja, planira i upravlja aktivnostima: A.2.1., B.2.2.</p> <p><b>UKU:</b> Učenik traži nove informacije iz različitih izvora i primjenjuje ih pri rješavanju problema. Koristi se kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. Analizom procesa rada i gotovog likovnog produkta učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.</p>	<p><b>Priroda:</b> analiziranjem spiralnih oblika u prirodi učenik istražuje zakonitosti građe u prirodi: A.5.1.</p> <p><b>Informatika:</b> učenik digitalnom tehnologijom pronalazi i vrednuje informacije: A.5.1.</p>
2 sata	<p>Dvodimenzionalni oblici</p> <p>Geometrijski i slobodni likovi</p> <p>Ploha</p> <p>Ornament</p>	Monotipija	Grafika	Maska – kombinacija hrvatske tradicijske i drugih tradicijskih maski	Frontalni, individualni	Povezati informacije o tradicijskim maskama s tradicijskom glazbom. Kružnim grafičkim organizatorima prikazati svoje životne uloge kod kuće i u školu. Načiniti masku za superjunaka.	<p>5. A 1,</p> <p>5. A 2,</p> <p>5. B 2,</p> <p>5. C 1,</p> <p>5. C 2</p>	<p><b>IKT:</b> Učenik provodi istraživanje informacija u digitalnom okruženju: C.2.2.</p> <p><b>OSR:</b> Prikazom svojih životnih uloga razvija sliku o sebi: A.2.1. Istraživanjem hrv. tradicijskih maski razvija kulturni i nacionalni identitet: C.2.4.</p> <p><b>P:</b> Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja, planira i upravlja aktivnostima: A.2.1., B.2.2.</p> <p><b>Z:</b> Usporedbom tradicijskih maski uspoređuje i podržava različitosti: B.2.2.C.</p> <p><b>UKU:</b> Učenik traži nove informacije iz različitih izvora i primjenjuje ih pri rješavanju problema. Koristi se kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. Analizom procesa rada i gotovog likovnog produkta učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.</p>	<p><b>Matematika:</b> stvara motive i uzorke koristeći se geometrijskim likovima: C.5.2.</p> <p><b>Glazbena kultura:</b> učeći o tradicijskim maskama povezuje informacije s hrvatskom tradicijskom glazbom: C.5.3.</p> <p><b>Informatika:</b> digitalnom tehnologijom pronalazi i vrednuje informacije: A.5.1.</p>

Trajanje	Likovni pojam	Likovna tehnika	Likovno područje	Motiv	Oblici rada	Dodatni zadatak ili aktivnost	Ishodi na razini teme	Povezanost s ishodima međupredmetnih tema	Povezanost s ishodima drugih predmeta
<p><b>Čovjek iznutra i izvana</b>  Opis teme: Učenik istražuje temu čovjeka – od njegove fizičke pojavnosti do svega što čini osobnost pojedinca (povezanost doživljaja, osjećaja, misli i stavova te načina odgovaranja na podražaje iz vanjskog svijeta).</p>									
2 sata	Crte prema karakteru	Ugljen i bijela kreda	Crtanje	Svirač izmišljenog instrumenta	Frontalni, individualni	U paru izmjeriti odnose veličine tijela. Prikazati dobivene mjere grafikonima. Analizirati snimku Picassa koji crta. Izraditi komadić ugljena paljenjem šibice ili štapića; dodatno istražiti likovnu tehniku. Glumiti sviranje instrumenta. Načiniti kišni štap ( <i>rain stick</i> ).	<p>5. A. 1.</p> <p>5. A. 2.</p> <p>5. B. 2.</p> <p>5. C. 1.</p>	<p><b>IKT:</b> Učenik provodi istraživanje informacija u digitalnom okružju: C.2.2.</p> <p><b>OSR:</b> Mjerenjem i analizom svojeg i tuđeg izgleda razvija sliku o sebi: A.2.1.</p> <p><b>P:</b> Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja, planira i upravlja aktivnostima: A.2.1., B.2.2.</p>	<p><b>Tehnička kultura:</b> paljenjem i ugljeniranjem drveta učenik ispituje i opisuje svojstva drveta: B.5.1.</p> <p><b>Informatika:</b> učenik digitalnom tehnologijom pronalazi i vrednuje informacije: A.5.1.</p>
2 sata	Ton boje Tonska gradacija Tonska modelacija Kromatski (šareni) i akromatski (nešareni) tonovi Apstrakcija	Gvaš	Slikanje	Smijeh i plač, osjećaj sreće i osjećaj tuge (nevizualni motiv)	Frontalni, individualni	Analizirati jedno umjetničko djelo; istražiti autora, vrijeme nastanka, likovni jezik. Voditi učenike kroz etape analize: 1. prvi dojam; 2. opis (predikonografski opis); 3. Analiza likovnog sadržaja; 4. interpretacija (tumačenje, osobno promišljanje); 5. prikupljanje informacija o umjetniku i djelu (pozadinske informacije); 6. informirano prosuđivanje. Zaigrati „Uoči razlike“.	<p>5. A. 1.</p> <p>5. A. 2.</p> <p>5. B. 1.</p> <p>5. B. 2.</p> <p>5. C. 2.</p>	<p><b>OSR:</b> Učenik analizom i vizualizacijom svojih osjećaja upravlja emocijama i ponašanjem: A.2.2.</p> <p><b>P:</b> Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja, planira i upravlja aktivnostima: A.2.1., B.2.2.</p> <p><b>UKU:</b> Učenik traži nove informacije iz različitih izvora i primjenjuje ih pri rješavanju problema. Koristi se kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. Analizom procesa rada i gotovog likovnog produkta učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.</p>	<p><b>Informatika:</b> učenik digitalnom tehnologijom pronalazi i vrednuje informacije: A.5.1.</p> <p><b>Hrvatski jezik:</b> učenik posjećuje kulturne sadržaje u virtualnome okružju: C.5.3.</p>

2 sata	<p>Ploha</p> <p>Geometrijski i slobodni (organski) likovi</p> <p>Pozitiv i negativ plohe</p> <p>Harmonija</p>	Kartonski tisak	Grafika	Prožimanje i nadopunjavanje različitosti – pozitiv i negativ oblika lišća	Frontalni, individualni	Istražiti što su rase i kakve sve podjele rase postoje. Načinit dijagram koji prikazuje njihove različitosti i sličnosti. Rješiti kviz o drveću i lišću.	<p>5. A. 1.</p> <p>5. A. 2.</p> <p>5. B. 2.</p> <p>5. C. 2.</p>	<p><b>GOO:</b> Učenik aktivno zastupa ljudska prava svih rasa: A.2.2.</p> <p><b>IKT:</b> Učenik provodi istraživanje informacija u digitalnom okruženju: C.2.2.</p> <p><b>P:</b> Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja, planira i upravlja aktivnostima: A.2.1., B.2.2.</p> <p><b>Z:</b> Razgovorom o jednakosti rase uspoređuje i podržava različitosti: B.2.2.C.</p> <p><b>UKU:</b> Učenik traži nove informacije iz različitih izvora i primjenjuje ih pri rješavanju problema. Koristi se kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. Analizom procesa rada i gotovog likovnog produkta učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.</p>	<p><b>Priroda:</b> analiziranjem oblika lišća učenik istražuje zakonitosti građe u prirodi: A.5.1.</p> <p><b>Informatika:</b> učenik digitalnom tehnologijom pronalazi i vrednuje informacije: A.5.1.</p>
2 sata	<p>Vrste reljefa: uleknuti reljef, niski reljef i visoki reljef</p>	Glina	Modeliranje i građenje	Četiri glave - Mount Rushmore ili četiri glave prema izboru iz hrvatske povijesti	Frontalni, individualni	Razgovarati na temu: ako smo mi glina, tko je naš kipar? Što nas sve oblikuje u životu? Zaigrati: pronaći neku skulpturu koja prikazuje ljudski lik i zauzeti položaj te skulpture. To fotografirati i izložiti. Rješiti kviz o Mount Rushmoreu.	<p>5. A. 1.</p> <p>5. A. 2.</p> <p>5. A. 3.</p> <p>5. B. 1.</p> <p>5. B. 2.</p> <p>5. C. 2.</p>	<p><b>GOO:</b> Učenik radi izložbu fotografija u prostoru škole i time promiče kvalitetu života u školi: C.2.3.</p> <p><b>IKT:</b> Učenik provodi istraživanje informacija u digitalnom okruženju: C.2.2.</p> <p><b>OSR:</b> Analizom toga što nas oblikuje u životu razvija sliku o sebi: A.2.1. Korištenjem likova iz hrvatske povijesti kao motiv razvija kulturni i nacionalni identitet: C.2.4.</p> <p><b>P:</b> Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja, planira i upravlja aktivnostima: A.2.1., B.2.2.</p> <p><b>UKU:</b> Učenik traži nove informacije iz različitih izvora i primjenjuje ih pri rješavanju problema. Koristi se kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. Analizom procesa rada i gotovog likovnog produkta učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.</p>	<p><b>Geografija:</b> učenik uspoređuje ispupčenja i udubljenja na likovnom reljefu s ispupčenjima i udubljenjima reljefa u geografiji i reljefnim obilježjima panonskog i dinarskog prostora: BC.5.5.</p> <p><b>Informatika:</b> učenik digitalnom tehnologijom pronalazi i vrednuje informacije: A.5.1. Učenik obradom digitalne fotografije u nekom programu osmišljava plan izrade digitalnoga rada, izrađuje ga, pohranjuje i vrednuje ga: C.5.3.</p>

Trajanje	Likovni pojam	Likovna tehnika	Likovno područje	Motiv	Oblici rada	Dodatni zadatak ili aktivnost	Ishodi na razini teme	Povezanost s ishodima međupredmetnih tema	Povezanost s ishodima drugih predmeta
<b>Slika, pokret, zvuk i riječ</b> <b>Opis teme: Učenik istražuje različite odnose između slike i priče te oblike i metode "pričanja slikom" (likovna umjetnost, vizualne komunikacije, film, strip, ilustracija).</b>									
2 sata	Strip  Kadar Odnos slike i teksta  Plan  Rakurs	Tuš, pero, kist	Crtanje	Strip s temom: „Moje promjene raspoloženja“	Frontalni, individualni	Pogledati video o Nam June Paiku. Pogledati filmove o Prof. Baltazaru i „Priče iz davnine“ i analizirati ih. Fotografirati motiv u pet različitim planova; načiniti prezentaciju. Odglumiti izražaj Messerschmidtove skulpture. Zaigrati <i>Pictionary</i> tušem i kistom; pogađati nacrtano.	5. A. 1. 5. A. 2. 5. A. 3. 5. B. 1. 5. B. 2. 5. C. 1.	<b>IKT:</b> Učenik provodi istraživanje informacija u digitalnom okružju: C.2.2. <b>OSR:</b> Analizom svojih promjena raspoloženja razvija sliku o sebi i upravlja emocijama i ponašanjem: A.2.1., A.2.2. Upoznavanjem s hrvatskim animiranim filmovima i pričama razvija kulturni i nacionalni identitet: C.2.4. <b>P:</b> Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja, planira i upravlja aktivnostima: A.2.1., B.2.2. <b>UKU:</b> Učenik traži nove informacije iz različitih izvora i primjenjuje ih pri rješavanju problema. Koristi se kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. Analizom procesa rada i gotovog likovnog produkta učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.	<b>Informatika:</b> učenik digitalnom tehnologijom pronalazi i vrednuje informacije: A.5.1. <b>Hrvatski jezik:</b> usporediti način pričanja priče književnim tekstom i animiranim filmom te stvaralačku transformaciju teksta u sliku: B.5.4.
2 sata	Čistoća boje  Jarke (čiste, intenzivne) i blijede (nečiste, ugašene, degradirane) boje	Tempere	Slikanje	Ouroboros – zmaj koji grize svoj rep; kruženje vremena	Frontalni, individualni	Dodatno istražiti likovnu tehniku. Pogledati i analizirati snimku Picassa koji slika kistom. Pogledati video o miješanju boja. Zamiješati svoju nijansu, ostaviti trag na papiru pa ga poslati da to i drugi načine; i tako u krug. Analizirati radove. Poslušati skladbu „Moj kraj je moj početak“ i usporediti ju s palindromima i gornjim zadatkom.	5. A. 1. 5. A. 2. 5. B. 1. 5. B. 2.	<b>IKT:</b> Učenik provodi istraživanje informacija u digitalnom okružju: C.2.2. <b>P:</b> Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja, planira i upravlja aktivnostima: A.2.1., B.2.2. <b>UKU:</b> Učenik traži nove informacije iz različitih izvora i primjenjuje ih pri rješavanju problema. Koristi se kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. Analizom procesa rada i gotovog likovnog produkta učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.	<b>Informatika:</b> učenik digitalnom tehnologijom pronalazi i vrednuje informacije: A.5.1. <b>Glazbena kultura:</b> slušanjem i elementarnim izvođenjem glazbe prepoznaje simetričnu strukturu glazbe: A.5.4.

2 sata	Ritam ploha	Kolagrafija	Grafika / dizajn	Slikovno pismo	Frontalni, individualni	Osmisliti svoje vlastito slikovno pismo i nekom poslati nacrtanu tajnu poruku, zajedno s abecedom za dešifriranje. Zaigrati „Pronađi razlike“.	<p><b>5. A. 1.</b></p> <p><b>5. A. 2.</b></p> <p><b>5. A. 3.</b></p> <p><b>5. B. 2.</b></p> <p><b>5. C. 1.</b></p>	<p><b>OSR:</b> Učenik razvojem i korištenjem svojeg pisam razvija komunikacijske kompetencije: B.2.2.</p> <p><b>P:</b> Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja, planira i upravlja aktivnostima: A.2.1., B.2.2.</p> <p><b>Z:</b> Analizom različitih vrsta pisama razlikuje vrste komunikacije: B.2.1.A.</p> <p><b>UKU:</b> Učenik traži nove informacije iz različitih izvora i primjenjuje ih pri rješavanju problema. Koristi se kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. Analizom procesa rada i gotovog likovnog produkta učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.</p>	<p><b>Glazbena kultura:</b> učenik svira različite ritamske obrasce: B.5.3.</p> <p><b>Informatika:</b> učenik digitalnom tehnologijom pronalazi i vrednuje informacije: A.5.1.</p>
2 sata	Arhitektura Arhitekt Tlocrt, unutarnji i vanjski prostor, Zid, stup, stub Materijali u arhitekturi	Papir-plastika	Modeliranje i građenje, arhitektura	Reljefna priča - Trajanov stup ili priča prema izboru iz hrvatske povijesti	Frontalni, individualni	Izraditi origami od papira. Proučiti video o mauzoleju Meštrović i odgovoriti na pitanja. Istražiti Trajanov stup i riješiti kviz.	<p><b>5. A. 1.</b></p> <p><b>5. A. 2.</b></p> <p><b>5. A. 3.</b></p> <p><b>5. B. 1.</b></p> <p><b>5. B. 2.</b></p> <p><b>5. C. 1.</b></p> <p><b>5. C. 1.</b></p>	<p><b>IKT:</b> Učenik provodi istraživanje informacija u digitalnom okružju: C.2.2.</p> <p><b>OSR:</b> Upoznavanjem s Meštrovićevim mauzolejom i upotrebom priča iz hrvatske povijesti kao motivom razvija kulturni i nacionalni identitet: C.2.4.</p> <p><b>P:</b> Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja, planira i upravlja aktivnostima: A.2.1., B.2.2.</p> <p><b>UKU:</b> Učenik traži nove informacije iz različitih izvora i primjenjuje ih pri rješavanju problema. Koristi se kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. Analizom procesa rada i gotovog likovnog produkta učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.</p>	<p><b>Informatika:</b> učenik digitalnom tehnologijom pronalazi i vrednuje informacije: A.5.1.</p> <p><b>Hrvatski jezik:</b> učenik posjećuje kulturne sadržaje u virtualnome okružju: C.5.3.</p>

Trajanje	Likovni pojam	Likovna tehnika	Likovno područje	Motiv	Oblici rada	Dodatni zadatak ili aktivnost	Ishodi u LK	Povezanost s ishodima međupredmetnih tema	Povezanost s ishodima drugih predmeta
<b>Osobno i društveno</b>									
Opis teme: Učenik istražuje različite načine komunikacije osobnih sadržaja (misli, osjećaji, stavovi) i onih koji se odnose na život u zajednici.									
2 sata	Odnosi veličina Omjeri veličina likova i tijela	Asamblaž	Nove tehnike	Životinja (ili neki drugi motiv) po uzoru ne neko umjetničko djelo	Frontalni, u paru	Odaberi naslov pjesme i načiniti instalaciju koja prikazuje naslov ili sadržaj pjesme. Analizirati rezultate.	5. A. 1. 5. A. 3. 5. B. 1. 5. B. 2.	<b>OSR:</b> Učenik suradnički uči i radi u timu: B.2.4. <b>P:</b> Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja, planira i upravlja aktivnostima: A.2.1., B.2.2. <b>Z:</b> Mjerenjem i usporedbom odnosa veličina na tijelima različite dobi prepoznaje i opisuje razvojne promjene u sebi i drugima: B.2.2.A. <b>UKU:</b> Učenik traži nove informacije iz različitih izvora i primjenjuje ih pri rješavanju problema. Koristi se kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. Analizom procesa rada i gotovog likovnog produkta učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.	<b>Matematika:</b> povezuje i primjenjuje različite prikaze razlomaka: A.5.3. <b>Informatika:</b> učenik digitalnom tehnologijom pronalazi i vrednuje informacije: A.5.1.
2 sata	Simetrija Zrcaljenje (zrcalna ili osna simetrija) Os simetrije Simetrija likova i tijela	Frotaž	Nove tehnike	Osobna i društvena iskaznica – nasuprotni profili s komentarima o učeniku	Frontalni, individualni	Dodatno istražiti tehniku skidanjem tekstura objekata u okolini. Fotografirati simetrične oblike u okolini. Načiniti izložbu fotografija u prostoru škole.	5. A. 1. 5. A. 2. 5. A. 3. 5. B. 2. 5. C. 1. 5. C. 2.	<b>GOO:</b> Učenik radi izložbu fotografija u prostoru škole i time promiče kvalitetu života u školi: C.2.3. <b>IKT:</b> Učenik se koristi njemu poznatim uređajima i programima: A.2.2. <b>OSR:</b> Izradom osobne i društvene iskaznice razvija sliku o sebi: A.2.1. <b>P:</b> Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja, planira i upravlja aktivnostima: A.2.1., B.2.2. <b>Z:</b> Osobnom i društvenom iskaznicom uspoređuje i podržava različitosti: B.2.2.C. <b>UKU:</b> Učenik traži nove informacije iz različitih izvora i primjenjuje ih pri rješavanju problema. Koristi se kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. Analizom procesa rada i gotovog likovnog produkta učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.	<b>Glazbena kultura:</b> slušanjem i elementarnim izvođenjem glazbe prepoznaje simetričnu strukturu glazbe: A.5.4. <b>Informatika:</b> učenik digitalnom tehnologijom pronalazi i vrednuje informacije: A.5.1. Učenik obradom digitalne fotografije u nekom programu izrađuje plan, pohranjuje ga i vrednuje: C.5.3.

2 sata	<p>Kontrasti boja,</p> <p>Kontrast toplo-hladno</p> <p>Komplementarni i kontrast</p> <p>Razlučivost u digitalnoj fotografiji</p> <p>Pixel</p>	Digitalna fotografija	Nove tehnike	Slobodan motiv, ali s uočljivim toplo-hladnim ili komplementarnim kontrastom boja	Frontalni, individualni	Načiniti duhovitu fotomontažu i ispričati što neobičniju i duhovitiju priču. Istražiti pareidoliju pa snimiti fotografije objekata ili pojava koje podsjećaju na ljudska lica. Načiniti izložbu fotografija u prostoru škole. Zaigrati „Uoči razlike“.	<p><b>5. A. 1.</b></p> <p><b>5. A. 3.</b></p> <p><b>5. B. 1.</b></p> <p><b>5. B. 2.</b></p> <p><b>5. C. 2.</b></p>	<p><b>GOO:</b> Učenik radi izložbu fotografija u prostoru škole i time promiče kvalitetu života u školi: C.2.3.</p> <p><b>IKT:</b> Učenik se koristi njemu poznatim uređajima i programima: A.2.2.</p> <p><b>OSR:</b> Osveštavanjem pareidolije razvija sliku o sebi: A.2.1.</p> <p><b>P:</b> Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja, planira i upravlja aktivnostima: A.2.1., B.2.2.</p> <p><b>UKU:</b> Učenik traži nove informacije iz različitih izvora i primjenjuje ih pri rješavanju problema. Koristi se kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. Analizom procesa rada i gotovog likovnog produkta učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.</p>	<p><b>Informatika:</b> učenik digitalnom tehnologijom pronalazi i vrednuje informacije: A.5.1. Učenik obradom digitalne fotografije u nekom programu osmišljava plan izrade digitalnoga rada, izrađuje ga, pohranjuje i vrednuje ga: C.5.3.</p>
2 sata	<p>Koncept</p> <p>Umjetnička akcija</p> <p><i>Performance</i></p> <p><i>Happening</i></p>	Umjetnička instalacija	Nove tehnike	<i>Happening</i> zamotavanja, mobitela ili drugog predmeta	Frontalni, grupni	Načiniti <i>happening</i> : svatko pronađe jednu pjesmu i svi istovremeno čitaju. Zatim razgovarati o komunikaciji; događaj snimiti. Načiniti <i>happening</i> koji prikazuje ljudski stroj koji proizvodi loptice; događaj snimiti i komentirati.	<p><b>5. A. 1.</b></p> <p><b>5. A. 3.</b></p> <p><b>5. B. 2.</b></p> <p><b>5. C. 1.</b></p> <p><b>5. C. 2.</b></p>	<p><b>IKT:</b> Učenik se koristi njemu poznatim uređajima i programima: A.2.2.</p> <p><b>OSR:</b> Zamotavanjem osvještava ovisnost o nekim predmetima čime razvija sliku o sebi: A.2.1. <i>Happeningom</i> istovremenog čitanja razvija komunikacijske kompetencije: B.2.2.</p> <p><b>P:</b> Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja, planira i upravlja aktivnostima: A.2.1., B.2.2.</p> <p><b>Z:</b> Zamotavanjem mobitela prepoznaje opasnost od pretjeranog korištenja ekranom: C.2.1.C. <i>Happeningom</i> o komunikaciji razlikuje vrste komunikacije: B.2.1.A.</p> <p><b>UKU:</b> Učenik traži nove informacije iz različitih izvora i primjenjuje ih pri rješavanju problema. Koristi se kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. Analizom procesa rada i gotovog likovnog produkta učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.</p>	<p><b>Informatika:</b> učenik digitalnom tehnologijom pronalazi i vrednuje informacije: A.5.1.</p>